

Juegos para Scouts

1. Pelea de gallos

2 contrincantes se colocan en cuclillas (con las piernas flexionadas, sin colocarse de rodillas), uno frente al otro. El juego consiste en tratar de botar al contrincante, empujándolo con las manos, sin pararse ni golpear con los puños.

Pelea de cangrejos

2 contrincantes se colocan en "4 patas" con sus dos manos y la punta de sus dos pies, sin tocar el suelo con ninguna otra parte del cuerpo. El juego consiste en tratar de hacer que el oponente toque el suelo con una parte de su cuerpo, golpeándole los brazos con las manos para que pierda el equilibrio.

Al igual que la "pelea de gallos" exige mucha agilidad, coordinación y viveza por parte de los participantes.

2. Una torre alta, firme y hermosa

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

Material:

- 1 pegamento en barra por equipo.
- 2-3 diarios completos que se puedan usar.
- Opcionalmente papel de volantón u otro para adornar.

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo.

Después de ±30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

3. Matamoscas

Toda la unidad se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20 x 10 M. El responsable de la actividad nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los

participantes deberán correr arrancando del participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por el terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

Existe una variante llamada "Sin marcha atrás" que se describe a continuación:

La dinámica del juego es la misma con la peculiaridad de que se juega siguiendo una línea cerrada y de tal manera que los jugadores solo pueden avanzar en una dirección hacia adelante y lateralmente sobre la línea de su posición, es decir la cadena avanza en el sentido horario y el resto al contrario. Normalmente se elige una línea que tenga cada cierto tramo un sitio ancho donde se pueda esquivar al contrario.

4. El Oso

Ver "Pito Loco"

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

Varios monitores con trozos de papel con la palabra OSO en su mano debe esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los diferentes equipos deben tratar de encontrarlos guiados por el sonido del silbato. Si lo encuentran recibirán uno de los OSOS de manos del monitor. Los monitores pueden estar moviéndose continuamente o escondidos en un sitio fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de OSOS.

Variante:

Jugando en un pueblo, cada monitor se pone de acuerdo con un equipo sobre un tipo de silbido (PIIIIII, PIII PIII PIII, PI PIIIIIII, ...). Cada equipo tendrá que capturar a un oso determinado, el cual estará moviéndose por el pueblo. Es mucho más dinámico que el anterior ya que pueden encontrarle pero no cogerle.

5. Lucha Scout

Normalmente es una competición entre dos Scouts. Los participantes se atan una pañoleta a la pierna entre la rodilla y el tobillo. Estos deben conseguir la pañoleta del contrario sin perder la suya y a la vez sin salir de un recinto delimitado. El juego requiere una gran habilidad y atención por parte de los participantes.

Variantes:

1. Pelea de pañoletas simple:

Cada uno de los participantes en el juego debe tener una pañoleta colocada en la parte trasera de su pantalón, en la cintura, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de ella.

El juego consiste en tratar de quitar la pañoleta al contrario sin que le quiten la de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (parejas).

Deben evitarse los golpes o juego brusco.

Variación : La pañoleta puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo. Por ejemplo :

En el tobillo de un pie : la pelea es espectacular, es bastante mas complicada y de mayor duración.

En una muñeca : mas complicada aunque, se vuelve algo violenta.

En la cabeza : **muuuuuuy peligroso ! ! !**

2. Pelea de pañoletas:

Se forman equipos de ± 6 integrantes, que bien pueden ser las mismas patrullas. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una cuña, el último integrante de la cuña se coloca la pañoleta en la parte de atrás de la cintura de la misma forma que para la pelea simple. Es preferible que participe mas de un equipo al mismo tiempo.

Hay que tratar de que las cuñas no se desarmen además de tener cuidado ya que por lo general el último de la fila puede salir volando.

3. Pelea de pañoleta a caballo:

Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a lapa al otro (caballo y jinete). El jinete debe llevar una pañoleta al cinto al igual que la pelea simple. El objetivo es tratar de quitar la pañoleta a las otras parejas sin que le quiten el propio.

Debe tenerse cuidado en elegir un terreno sin muchos accidentes ya que las caídas al suelo son bastante frecuentes.

4. Pelea de pañoleta a ciegas:

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que haga de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañoleta atrás (igual que la pelea simple).

Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañoletas entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc.).

Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

El juego es muy bueno ...

Nota:

Se ha estimado conveniente incluir el juego original en si, y después recopilar las diferentes variantes que se han podido encontrar, ya que hincharíamos un archivo de juegos que en realidad son variantes.

6. Los Submarinos

Se forman equipos de ± 6 equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último.

El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (aprisa, a la derecha, paren ! !, etc..). El objetivo de cada submarino es "invertir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser invertidos por los demás submarinos.

Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

Variante:

- En vez de agarrarse de la cintura se agarran de los hombros; y el encargado de dirigir el submarino, en vez de hablar, da golpes en el hombro del de delante y este a su vez al de delante, ... (Dos golpes en el hombro derecho a la izquierda, dos golpes en el hombro izquierdo a la izquierda, dos golpes en los dos hombros a la vez todo recto, ...).

7. ¿Te gustan tus vecinos?

Definición:

- Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

Objetivos:

- Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

Participantes:

- Grupo, seisena, patrulla, a partir de 5 años.

Materiales:

- Una silla menos que participantes.

Consignas de partida:

- El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

Desarrollo:

- Todos /as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "- te gustan tus vecinos?", si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que Éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la personas del centro intentará ocupar una silla.
- Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, la personas que queden sin silla continúa el juego.

8. Corro de nombres

Definición:

- Se trata de decir tu nombre a una señal del Scouter.

Objetivos:

- Aprender los nombres.

Consignas del juego:

- El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

Desarrollo:

- Todos/as en círculo. El Scouter en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. El/ella puede girar despacio, de prisa, saltando, cambiando de lado,...

9. Pelota al aire

Definición:

- Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.

Objetivos:

- Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos.

Materiales:

- Pelota, disco u objeto similar.

Consignas de partida:

- El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

Desarrollo:

- Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

10. Palmadas

Definición:

- Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

Objetivos:

- Aprender los nombres
- Desarrollar el sentido del ritmo.

Desarrollo:

- En círculo, el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo. •Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados.

11. Eficiencia máxima

Definición:

- Se trata de transferir uno a uno, en un pequeño recipiente el mayor número posible de clips (o clavos) contenidos en un recipiente más grande, en un tiempo determinado (20 segundos).

Objetivos:

- Valorar y plantear la seguridad en sí mismo en relación a las presiones sociales y del grupo.

Materiales:

- Una caja ancha, un frasco estrecho y 75 clips.

Desarrollo:

- Seis voluntarios son invitados a dejar la sala. La experiencia se explica al resto del grupo. después, los voluntarios son llamados uno por uno y se les pide someterse a una prueba de destreza manual (capacidad de movimientos rápidos y precisos). A los dos primeros voluntarios se les afirma que es generalmente posible transferir alrededor de 2 clips en 20 segundos, mientras que a los dos siguientes se les dice que esta cifra es alrededor de 40. A los dos últimos se les dice que es también de 40 y se añade un factor más, por ejemplo : "una prenda".
 - Antes de empezar cada vez, se pregunta al voluntario cuantos clips cree poder transferir a la caja, después del ejercicio se le pide que establezca un segundo pronóstico para el siguiente.

Evaluación:

- Podría tratar sobre nuestra forma de reaccionar ante las presiones del grupo y las normas sociales y nuestra forma de hacer criterios personales, bien sea aceptando aquellos o combatiéndolos, pero raramente ignorándolo (normas de trabajo en fábricas, competitividad en el comercio,...).

12. El escultor

Definición:

- Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo.

Objetivos:

- Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa.
- Favorecer la toma de conciencia el cuerpo.

Consignas de partida:

- El juego se hace en silencio.

Desarrollo:

- Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.

Evaluación:

- Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc. ... Luego puede hacerse en el grupo.

13. Abrazos musicales

Definición:

- Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final.

Objetivos:

- Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes.

Material:

- Aparato de música o instrumento musical.

Consignas de partida:

- Que no quede ningún participante sin ser abrazado.

Desarrollo:

- Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

Evaluación:

- El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.

14. El lavacoches

Definición:

- Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes..

Objetivos:

- Favorecer la afirmación, el sentirse querido y acogido por el grupo.

Consignas de partida:

- Jugar despacio y con suavidad.

Desarrollo:

- El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados".

Evaluación:

- ¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.

15. El amigo desconocido

Definición:

- Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.

Objetivos:

- Conocer las cualidades y valores de los compañeros.
- Aumentar la confianza en el otro.

Material:

Papel y bolígrafo.

Desarrollo:

- Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos.

Evaluación:

- Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valonar el juego en relación a situaciones de la vida diaria

15. Entrevistas mutuas

Definición:

- Se trata de crear un mundo en común, por parejas.

Objetivos:

- Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori.

Consignas de partida:

- Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás.
- Hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.

Desarrollo:

- Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.

Evaluación:

- Tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. Los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones entre ambos.

Cambiar de punto de vista

Definición:

- Consiste en ponerse en lugar de los otros.

Objetivos:

- Aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo.

Material:

- Papel y bolígrafo.

Desarrollo:

- Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo). •EL YO: ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace nico? ¿Cuáles son mis puntos fuerte y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mi lo que soy? •EL YO Y LOS OTROS: ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)? ¿Quienes son mis héroes, mis modelos? ¿Que tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias? •EL YO Y LA SOCIEDAD: ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad? •Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura.

Evaluación:

- Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuizadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.

16. El nido

Definición:

- Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto/ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias.

Objetivos:

- Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos

Material:

- Un gran papel
- Pinturas
- Bolígrafos
- Algún dado.

Desarrollo:

- Cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si sale 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc. ...) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,....). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella.
- Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente.

Evaluación:

- No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

17. Este es mi amigo

Definición:

- Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

Objetivos:

- Integración de todos los participantes al grupo.

Desarrollo:

- Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

Evaluación:

- Hay que procurar conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante las progresiva "numeración").

18. El lazarillo

Definición:

- Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.

Objetivos:

- Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.

Material:

- Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

Consignas de partida:

- Silencio durante todo el ejercicio.
- El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias.
- Seamos imaginativos (por ej. : ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle sólo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto).
- Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.

Desarrollo:

- La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

Evaluación:

- Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

19. Las cuatro colinas

Objetivos:

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales

Desarrollo:

Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumigas, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores.

Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores. Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de suón s participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar.

Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún que otro problema.

Material:

Cada uno de los defensores deben llevar una linterna, y debe haber dos o tres humogás dentro del perímetro.

20. El fugitivo

Objetivos:

Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con éste tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los chavales.

Desarrollo:

Uno de los monitores se lleva al grupo de chavales que van a perseguir al fugitivo, mientras que otro de los monitores se lleva al chaval que hará de fugitivo. Éste monitor debe marcarle a este chaval una superficie cuadrada de aproximadamente 100 metros cuadrados. El resto de los chavales se encontrarán a unos 500 metros de dicha zona. Éste una vez explicadas las normas, los perseguidores deben cazar al fugitivo, lanzará un silbido con un pito cada dos minutos, el fugitivo se encuentra dentro de unos límites que se deben determinar (estos límites no son los 100 metros cuadrados, sino una zona mayor pero delimitada para que los chavales no se despisten).

El fugitivo puede desplazarse cuanto quiera, dentro de su zona

Los perseguidores deben capturar al fugitivo. Esta captura se puede hacer bien por contacto, o bien mirándole una letra que debe llevar anotada en unos cartones, uno a la espalda y otro en el pecho. Si es de ésta última manera, debemos señalarles que el árbitro juez, se encontrará en la línea de salida y deben volver para comunicarle el número que llevaba anotado, si se lo dice, habrá ganado el juego. Podemos dar una bolsa de golosinas.

Material:

- Un silbato • Dos cartones
- Una grapadora
- Folios
- Rotulador gordo negro
- Bolsas pequeñas de golosinas.

Consejos:

Debemos dar unos pequeños consejos a los chavales:

- El ruido y los movimientos bruscos son los mayores enemigos del stalker.
- Hay que vestir ropas oscuras, y no llevar objetos luminosos y ruidosos.
- Evitar zonas destapadas y avanzar por zonas sombrías .
- No permanezcáis agrupados.
- No perdáis nunca la orientación.

21. El prisionero

Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos

para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de troperos mas un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

22. Acecho mutuo

Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (05-1km de radio). 10-15' mas tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto. Pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

23. Los animales sagrados

Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo ...), se esconderán unos 10 antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle recogerá una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3'). El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder, sin seguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.

24. El invisible

Uno de los Scouters será el Invisible. Se retirará algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas: Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado. Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños, ...

La caza de la culebra

En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de Troperos haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 troperos cogen la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por un Scouter a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren a por ella ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 en paralelo).

El mundo al revés

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, ...).

Variante:

Hacerlo por patrullas y puntuar a los que se equivoquen. Gana la que al final de juego tenga menos puntos.

25. Cazar el ruidoso

Todos los troperos con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan dar caza los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El

"ruidoso" se desplaza en cuadrúpedo y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

26. El guía ideal

El guía ideal conoce bien a su patrulla. Puestos todos los troperos en círculo, el guía con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a todos los componentes de su patrulla.

Puede hacerse de a una patrulla o todos juntos, y revueltos al mismo tiempo.

27. Juegos de Relevos

Relevo 1:

Hay tantas botellas como patrullas (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Las patrullas dispondrán de algún botijo con agua, cantimplora o llave para poderse ir llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

Relevo 2:

Cada patrulla se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un barreño lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el barreño un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; lo pasa éste al tercer y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

28. Gimkana

Reglas:

- La Gimkana será rotativa, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas las pruebas de la misma.

- Cada grupo llevará una lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador de la Gimkana para que les dé la letra correspondiente a su prueba.
- Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del campamento. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla.
- La Gimkana comenzará con un toque de silbato, dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial.
- Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador de la Gimkana y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

Pruebas:

1.- Completar una Historia:

Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente:

" Érase una vez una mancha que no saltaba con Ariel, así que el dueño fue a preguntar al vecino. Resulta que el vecino tenía una mancha igual, por lo que fueron a la tienda a preguntar por un detergente. Pero el tendero tenía el mismo problema. Entonces los tres muchachos estaban frustrados por no tener una solución convincente y se internaron en el Monasterio de Silos (Burgos). Allí cantaron cantos gregorianos y entonces observaron que la mancha resbalaba por el jersey; pero no se caícutea. Y como no se caícutea, llamaron a otro elefante"

Lista de palabras:

- Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES
- Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO
- Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN
- Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN
- Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS
- Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS
- Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO
- Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA

Organización:

- 1 Scouter
- 20 folios
- Bolígrafos.

2.- Ropa al revés:

Deben ponerse TODA la ropa al revés, y esto incluye TODA (Pantalones, camisas, camisetas, pañoletas, calcetines, ...). Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del Scouter todos juntos.

Organización:

- Un Scouter.

3.- Cosas disparatadas:

Deben encontrar y llevar al Scouter la siguiente lista de cosas:

1.Calzetín amarillo (o con algo amarillo) 2.Calzoncillos a rayas (o con alguna raya)
3.Deportivos (tenis) blancos 4.Calendario 5.Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga, ...) 6.Reloj con cronómetro

Organización:

- Un Scouter.

4.- Regala una sonrisa:

Los chavales tienen que hacer reír al Scouter que dirige la prueba, para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocar al Scouter. El lugar debe ser reservado.

Organización:

- Un Scouter.

5.- Lo voy a resistir !!!:

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Organización:

- Un Scouter
- Un cronómetro

6.- Todos a correr:

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada (por ejemplo el campo de fútbol).

Organización:

- Un Scouter
- Unas tijeras

7.- Soy rico:

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las monedas, la cantidad de dinero que hay. El grupo tiene completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza, ...).

Organización:

- Un Scouter
- Una bolsa opaca (si es posible pequeña de tela)
- Dinero en monedas varias.

8.- Todos podemos:

Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable.

Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a volandas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

29. Fútbol Scout

Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo (falta, lateral, gol, etc. ..) le haces una pregunta sobre temas Scouts al equipo al que va a favor si la contesta mal lo obtenido será para el equipo contrario.

Es una buena forma de evaluar una rama sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos Scouts.

30. Los Vampiros

Objetivos:

- Conseguir una mayor relación de los chavales.
- Conseguir que los chavales obtengan una capacidad de observación sobre lo que pasa a su alrededor.

Material:

- Papel continuo o una cartulina.
- Folios.

Duración y gente:

- El tiempo de duración es variable, pero es preferible jugarlo en una acampada o campamento.
- Teóricamente se puede jugar con tres o más personas, pero es preferible jugarlo con un mínimo de 10 personas.

Preparación:

- Dibujar en el papel continuo un cementerio con tantas tumbas como personas jueguen, y colgarlo en un sitio visible por todos.
- Escribir todos los nombres de los participantes en trozos de papel, y por el otro lado y en distinto color escribir el nombre de otro de los participantes (es preferible hacerlo sobre trozos de cartulina, también hay que procurar que no coincidan dos personas, por ejemplo que a María le toque Pedro y a Pedro le toque María).

Juego:

Se supone que todos somos vampiros y tenemos que matar a la persona que te ha tocado mordéndola en el cuello. Solo se puede matar si no hay testigos delante es decir, que nadie vea como te muerden. Cuando uno muere este tiene que apuntar su nombre en el cementerio y entregar el papel/es al que le ha matado. Si dos personas se tiene que matar mutuamente los dos mueren (puedes evitar que no suceda al principio pero una vez que empieza a morir gente es inevitable). Si te quedas solo con tu víctima esta no puede correr. El juego termina cuando solo quedan dos personas (que lógicamente se tendrán que matar mutuamente).

Variantes:

- Se puede permitir que haya un testigo
- Se puede permitir morder mientras se duerme, etc. ...

Notas:

- El Mordisco es metafórico, no hace falta morder de verdad.

31. Pogotrón

Material:

- Globos
- Un balón que se pueda coger con la mano.

Juego:

Se juega muy parecido al balonmano, pero con una serie de peculiaridades; todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo del jersey (es su vida, si se explota tiene que salir del campo a buscar otro globo hasta un máximo de tres veces), se puede explotar el globo de un jugador del equipo contrario siempre que este lleve el balón, el portero puede quitar la vida a cualquier jugador que se encuentre dentro del área, si alguien quita la vida cuando no puede deberá entregar la suya a quien se la ha quitado e ir él a por una, y se comete una falta. El juego no se detiene nunca exceptuando cuando se produce una falta, hay gol o el balón se sale fuera del campo.

32. Veneno o Bordón

La Tropa se forma en círculo de pie, mirando hacia el centro y se agarran las manos, el Scouter o dirigente a cargo se coloca en el centro del círculo, el cual al hacer sonar su silbato todos los Scouts tiran hacia atrás con toda su fuerza, el Scout que se suelte o choque con el dirigente queda eliminado, se repite la secuencia hasta que quede un último Scout.

En lugar de que estén quietos esperando el silbido se puede hacer que estos estén girando y empiecen a tirar cuando suene el silbato. Si esto se hace hay que tener cuidado con el terreno en que se realiza el juego ya que al soltarse alguien del círculo, cuando están rotando y tirando, saldrá disparado fuera de él.

33. Dos líneas y una pañoleta

Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca una pañoleta sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas de la misma a ambos lados.

Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el Scouter estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y tratarán de agarrar la pañoleta y llevársela, el jugador del equipo contrario (el que no alcance a coger la pañoleta) correrá tras de el que sí cogió la pañoleta y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

34. Un círculo y una pañoleta

Muy parecido al juego anterior; se hacen dos (pueden separarse en más equipos) equipos numerando a cada participante del equipo por separado desde el 1 al y colocando una pañoleta en el brazo a un equipo (u otro elemento para distinguir cada equipo). Luego se forma un círculo con todos los participantes de los equipos revueltos y con las piernas abiertas de tal forma que pueda pasar alguien entre ellas.

Se coloca una pañoleta (u otra cosa como un pito, etc..) al centro del círculo. El dirigente a cargo del juego nombra un número, como por ejemplo "cinco" (pueden ser más de uno a medida que avanza el juego) y los número "cinco" de cada equipo salen corriendo alrededor del círculo, dan una vuelta a el (o más si se quiere), pasan entre las piernas del compañero del lado y recogen la pañoleta que está en el centro. Gana el equipo que más veces logra recoger primero la pañoleta.

La pañoleta puede estar al centro, puede colocarse sobre la cabeza de uno de los integrantes del círculo o algún dirigente, etc.

Existe una variante llamada "La familia oso" que se describe a continuación:

- Se hacen varios equipos (es recomendable un mínimo de 4), y a cada participante de un equipo se le da el nombre de 'Papa Oso', 'Mama Oso', 'Osito 1', 'Osito2', ...
- Después cada equipo se coloca en fila con las piernas abiertas por orden de mayor a menor (Papa oso, Mama oso, ...), y a su vez se colocan a los equipos de

tal forma que todos estén mirando al centro de un círculo, donde se ha colocado una pañoleta.

- Un Monitor, grita un nombre, y el correspondiente a cada equipo sale de su fila da una vuelta (o más) alrededor del círculo formado, pasa por debajo de su familia y coge la pañoleta. Gana el equipo que más veces logre recoger primero la pañoleta.

35. Las banderas

El juego se llama "Las banderas" y es muy sencillo, su duración oscila entre 10 y 20 minutos, y está dirigido a un grupo bastante numeroso, a partir de 20 personas.

Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos.

Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros.

El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve la pañoleta, y se le deposita en la cárcel.

Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) pueden ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo.

Es un juego muy divertido, y se pueden jugar varias partidas si se ve que están resultando demasiado cortas. Lo recomendable, como en todos los juegos, es dejar de jugar cuando se vea que los chavales se lo están pasando bien, para dejarles buen sabor de boca y no quemar demasiado el juego.

Existe una variante llamada "El fútbol sin balón" que se describe a continuación:

- Se juega en un campo de fútbol o similar, siendo la portería el lugar donde se coloca la bandera o pañoleta.
- Difiere del anterior en que no se hacen prisioneros, sino que son paralizados (es decir se tienen que quedar quietos) en cuanto son tocados por alguien del equipo contrario en el campo contrario hasta que alguien de su equipo le toque.
- En este caso si se puede ir en busca de la bandera o pañoleta cuando te salvan.

- Por ultimo uno de los equipos llevara pañoleta y el otro no para diferenciarlos.

36. Rescate del tesoro

- 3 equipos; 2 atacantes y 1 defensor. • 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc.) que serán el tesoro. • Los 2 equipos atacantes usarán la pañoleta atrás (en el pantalón).
- Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten la pañoleta que representa su vida.
- Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida.
- Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que estar ya encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes.
- Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir,
 - Además debe existir un círculo de ± 2 m. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores.
 - El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto. por ficha y 5 pto. por vida (pañoleta)).

37. Control Personal

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponérselos en la boca, "sobre" el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la "trompa" como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que "no" pueden tocarlo, sólo pueden hacer morisquetas o gestos para que el de enfrente se ría.

Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrante con el palito en la boca o el que haya quedado con mas palitos después de un determinado tiempo.

38. La batalla de los globos

Materiales :

- Un globo por participante.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

39. Pollito adentro, pollito afuera

Materiales :

- Una cuerda de 6 metros.
- Una bolsa o saco relleno con ropa.

Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aprox. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

40. Conociendo a mis compañeras

Materiales :

- Un balón.

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo.

Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de las niñas (niña 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niña 2) . Mientras la que fue nombrada (niña 2) corre a coger el balón acuden, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, la niña (niña 2) nombrada debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niña 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando las niñas que corrían escuchan esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niña 2) trate de golpearlas con &e acude él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie la niña nombrada pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón acuden.

Aporte de Sandra Díaz

41. Cinchada en cruz

Materiales :

- 2 cuerdas gruesas.
- 4 pedazos de cuerdas finas.
- 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos.

Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa:

Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

Cooperación de Fernando Vila
WWW <http://www.pitt.edu/~fer>

42. Carrera de los porotos

Materiales :

- Un poroto por participante.
- Un palito chico por participante.

Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los porotos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito.

A falta de porotos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc. Resultó muy bien con los otros chicos.

43. Carrera de las hojas

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que se reachcute. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

44. Dibujos en equipo

Materiales :

- Un lápiz o plumón por equipo.
- 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió muy bien.

Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, lluego de +-10 segundos

El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

Conquista del círculo

Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro.

Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

45. Escondiendo mi numero

Materiales :

- Un lápiz y una hoja por participante.
- Un plumón que sea fácil de sacar de la piel.

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.

El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

46. Chicote Scout

Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con una pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con la pañoleta a la presa, dándole de "chicotazos". La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelín en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

47. Cuncuna ciega

Materiales:

- 1 pañoleta o venda por participante.

Se forman equipos de ± 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta

el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro.
Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

48. Granjeros y chanchitos

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos.
Se comienza el juego y los granjeros tratan de pillar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado.
Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos.
Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

49. Las cuatro esquinas

Materiales :

- 4 Pañoletas
- 1 Balón

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 m. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B. El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañoletas.

50. El bateador loco

Materiales :

- Un palo para batear.
- Una pelota.

De debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano.

En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones :

Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o mas pelotas.

51. Alicia en el país de las maravillas

Materiales :

- Naipes

Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas, además se necesita que 5 participantes haga el papel de dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma:

- Primer dios : 2 cartas altas y una baja.
- Segundo dios : 2 cartas altas y una baja.
- Tercer dios : 1 carta alta y dos medianas.
- Cuarto dios : 2 cartas altas y una mediana.
- Quinto dios : 5 cartas altas y un As.

Nota :

Cartas altas 10, J, Q, K, As.

Cartas medias.... 6, 7, 8, 9.

Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5.

El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los dioses se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura.

Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este

sigue avanzando hacia el quinto dios (los dioses no pierden cartas, solo dejan pasar).

La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del dios.

Variaciones :

Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, la posición de los dioses, el numero de dioses, etc.

Cooperación de Ximena Gácutelvez
Rutera Clan Burunu, Grupo Guía Scout Don Bosco.

52. Las Sardinias

Participa la unidad completa.

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta diez o cien. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con el y se quedan callados y quietos esperando que lleguen mas. Así llega el segundo, lo encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinias apretados en el escondite. El ultimo en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

Gentileza Claudia M. Diaz Ch.
Asistente Cia. Virgen del Cerro.
Grupo Guia-Scout Cecilia Lazzeri.

Cazadores, Sabuesos y Venados

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisaran a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

Gentileza Claudia M. Diaz Ch.
Asistente Cia. Virgen del Cerro.
Grupo Guia-Scout Cecilia Lazzeri.

53. Carrera de cien pies al revés

Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espaldas a la línea de partida.

A la señal del dirigente, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espaldas (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo.

Cuando el último (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

Gentileza Claudia M. Diaz Ch.
Asistente Cia. Virgen del Cerro.
Grupo Guia-Scout Cecilia Lazzeri.

54. ¿Te gusta mi vecino?

Se hace sentar a todos los Scout en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO?. Si contesta que NO vuelve a preguntar al que está de pie. ¿PORQUE?, el que está sentado entonces contestar. PORQUE NO ME GUSTA SU QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC...entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

Féix Jaramillo
Grupo Helaman Milagro-Ecuador

55. El pitador

Materiales

- Un silbato

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

56. Pito loco

Ver "El Oso"

Juego para ser realizado en la noche de un campamento.

Un dirigente con varias pañoletas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los Scouts deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de los pañoletas de manos del dirigente, el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El dirigente puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo.

Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.

Aporte de Claudio Zamora Rivera

Jefe de tropa del Grupo Scout William Taylor de Coquimbo.

57. El viento y el árbol

Definición:

- Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento.

Objetivos:

- Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos.

Consignas de partida:

- Se forman pequeños grupos. La persona que esta en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio.

Desarrollo:

- Un participante esta en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

Evaluación:

- Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.

58. Los hechiceros de Theis

Tipo de juego: Juego de puestos al aire libre. Diurno.

Objetivos:

- Intervienen tres equipos con misiones diferentes.
- Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas
- Los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas • Los AVENTIS, tienen que realizarlas.

Material:

- Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....

Anécdota:

- Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas.

características del juego:

- El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos.

- Los TUAK irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material.

Reglas:

- El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas
- La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros.
- La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos.
- Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar.
- Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros.

Algunas pruebas posibles:

- Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males....
- Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos.
- Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu.
- Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas.

Lugar:

- Espacio abierto amplio, preferiblemente con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,.....

Nº Participantes: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo).

Duración:

- La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora.
- Conviene dar tiempo suficiente a los TUAK para que maduren las pruebas.

Observaciones:

- Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAK a favor de los AVENTIS.

59. La gaceta

Tipo de juego: Juego de puestos de interior de carácter cultural.

Objetivos:

- Realizar una gaceta entre todos los equipos.

Material:

- Distintivo para los miembros de cada equipo.
- Texto para la prueba de desfiguración de la voz.
- Grabadora.
- Rollo de papel continuo de 25 cm. aproximadamente de ancho.
- Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips.

Anécdota:

- Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido (sospechan que está en Las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista.

Reglas:

- Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizarán una parte de la gaceta.
- En cada puesto disponen de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente.
- Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden.

Puestos:

- Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala.
- Es conveniente un árbitro por cada puesto.
- Puesto 1:
 - Inventar noticias breves y disparatadas con rima.
 - Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores.
- Puesto 2:
 - Distorsión de voces.
 - Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado.
 - Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible.
 - Un minuto aproximadamente por persona.
 - El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo.
 - El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente.

- Puesto 3:
- Culebrón cooperativo.
- El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón.
- Así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final.
- Puesto 4:
- Anuncios divertidos. • Cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios.
- Debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas.

Una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos:

- Narra la parte del culebrón que realizaron.
- Escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios.
- Se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos.

Lugar:

- Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad.

Nº participantes: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo).

Duración: 1'30 - 2 h.

Observaciones:

- Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo de 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

60. El secuestro

Tipo de juego: Juego de pistas urbano. Diurno.

Objetivos:

- Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas.

Material:

- Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo.
- Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,....
- Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,....), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego.

Anécdota:

- Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable.

Reglas:

- Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden coger las pistas de su color.
- El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico.
- No se puede emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego.
- Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ej. inventar una canción con coreografía y bailarla.
- Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos.

Mensajes y pruebas:

1. Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los jugadores se encuentran en un lugar cercano a este).
2. Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista. 3. El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de las estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotos y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba. 4. Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el

sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección). 5. Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,...). la localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa. 6. El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4 prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1, 3 y 5 sílaba de los mensajes 1, 2 y 3, respectivamente, podrás conocer la contraseña).

Lugar: Ciudad.

Nº Participantes: 3 grupos (6-8 personas).

Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h.

Observaciones: Algunas variantes:

- Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en sub grupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar.
- Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

61. La selva

Tipo de juego: Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno.

Objetivos:

- Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten.

Material:

- 1 linterna por grupo
- Cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal)
- Piedras
- Flautas y caña (instrumento musical).

Anécdota:

- Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. Hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos.

Reglas:

- En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisonte (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido.
- Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse.
- Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos).
- Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.
- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego.
- Los equipos tienen numerados a sus jugadores.
- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar.

Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación.

Nº Participantes: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo).

Duración: De 1 a 2 h.

Observaciones:

- Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad,.....

62. Stalking

Este es un juego nocturno.

El objetivo del juego es llegar a un sitio (donde se sitúan los guardianes) sin ser reconocido.

Para ello los guardianes se sitúan en una torre (o lugar alto), desde el cual vigilarán la gente que llega.

Cada cierto tiempo los guardianes encenderán sus linternas e intentarán adivinar los nombres de la gente de alrededor (los cuales suelen estar camuflados con diferentes ropas, hojas, ...).

Si aciertan su nombre estos serán eliminados del juego.

Variantes:

1. Caperucita Roja:

Similar al Stalking original, se va andando por un camino donde los guardianes van delante y el resto detrás.

Cada vez que durante el cuento se dice un nombre o palabra clave (ej: Caperucita Roja, Papa Noel, ...) los guardianes contarán hasta diez encenderán sus linternas y se darán la vuelta.

La gente que quede eliminada en cada una de las rondas pasará a andar delante de los guardianes.

2. La línea de Maginot:

Terreno con materiales o árboles.

Material: Linternas, una por "guardia", dos lámparas.

Se demarca una línea de ± 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas.

En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes, etc., además debe hacer que el atractivo del juego se mantenga).

Los participantes o "reos" se localizan a ± 100 metros de la línea.

El juego comienza con alguna señal (pito, grito, etc.) y los "reos" tratan de pasar por la línea de Maginot sin ser descubierto por los "guardias" que rondan por el terreno. Los "reos" mueren cuando son nombrados por algún guardia.

3. El tesoro:

Terreno con materiales o árboles.

Material: Linternas, una por "guardia", lámpara, pito.

Muy parecido a la línea de Maginot.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y un pito) sin ser descubierto por los guardianes de él, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre.

Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

Nota:

Se ha creído conveniente incluir el juego original en si, y después recopilar las diferentes variantes que se han podido encontrar, ya que hincharíamos los archivos, de juegos que en realidad son variantes.

63. El reo loco

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Material:

- Una linterna por participante.

Puede ambientarse con una leyenda, con un "reo" que escapó, con un animal suelto, ...

Un animal "herido" anda suelto por el lugar y es necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar.

Es útil que de vez en cuando otro dirigente realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los "cazadores".

Lobos y cazadores

Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

Material:

- Una linterna por cada 2 participantes, lámparas para delimitar el terreno.

Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos.

Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

Recopilación de juegos Scouts. De Scouts-es a :

Grupo Scout Agermanats ; mEv, fEv.- mSc. C/ S. José de Calasanz s/n 46450 Benifaió (Valencia)

<http://www.geocities.com/Yosemite/Rapids/8914>

correo: agermanats@geocities.com
<http://msc.scouts-es.org/valencia/agermanats>